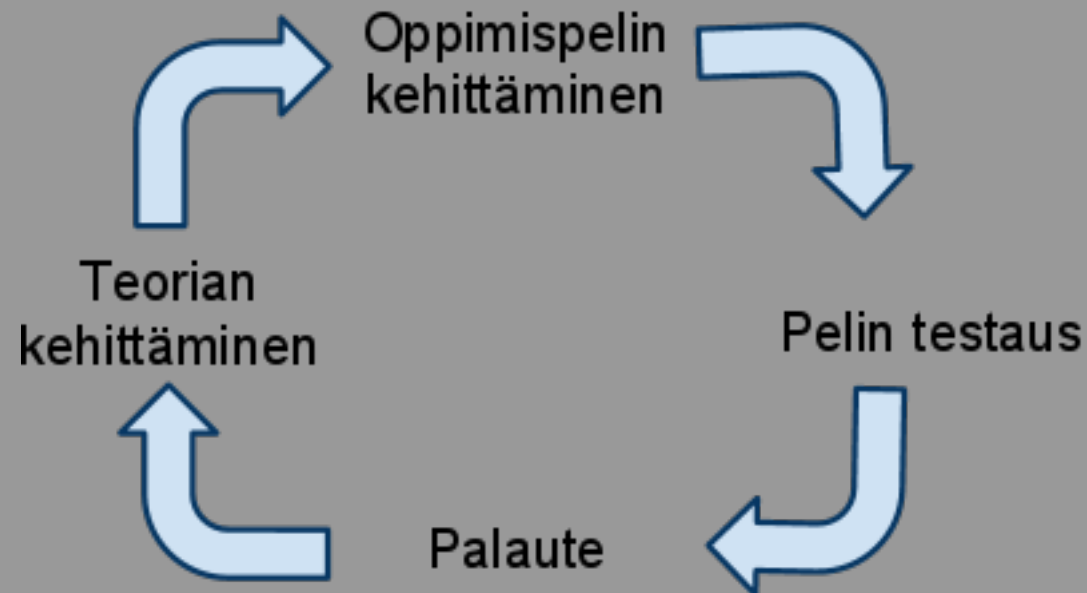


Minidesign

Meriluontoaiheinen peli

DBR-kurssi

Laura, Marja, Tiina ja Sirpa



Historiaa:

- Kalajoen hiekkasärkkien Meriluontokeskus haki Meriluontoaiheisen pelin suunnittelijaa syksyllä 2009
- Asiantuntijoiden ideariihi syksyllä
 - Opetussuunnitelma
 - Liikkeelle-hanke (www.liikkeelleymparisto.fi)
 - Kaupallinen ja ei-kaupallinen pelialusta

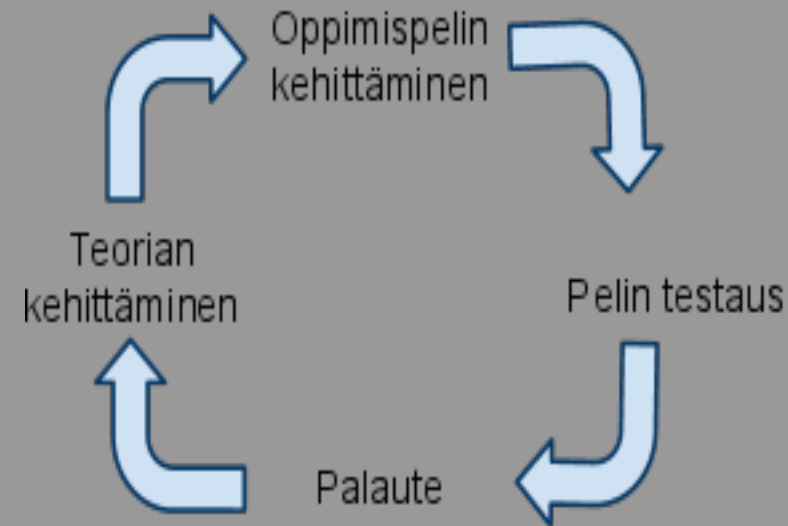
Oppimispelin kehittäminen:

- Pelin kehittämisen haaste: Miten peli tukee leikillistä luonnontieteiden oppimista?

- Kalajoen 9-luokkalaisten ideariihi
 - Millainen on hauska peli?

-> Teoria: Oppimisen leikillisuus ja yhteisöllinen oppiminen

- Teorian kehittämisen haaste: Miten yhteisöllistä oppimista voidaan toteuttaa paikkatietoon perustuvassa oppimispelissä?

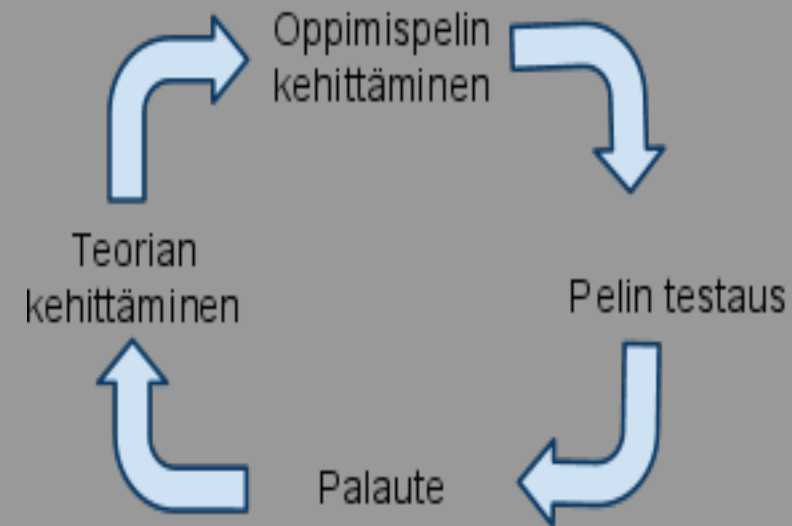


Pelin testaus:

- huhti-toukokuu 2010
- testaajina Meriluontokeskuksen leirikoululaiset

-> Palaute

- Oliko peli hauska?
- Oppiko pelin avulla?
- Miten peliä kehitetään?
- Pelin vastaukset
- Haastattelut (opettajat ja oppilaat)
- Ryhmätentit (ennen ja jälkeen)



Tutkimuksen odotetut tulokset

- Oppimispelein avulla oppiminen voi olla kiinnostavaa ja hauskaa ja se voi tukea yhteisöllistä oppimista
- Tutkimuksessa muodostuu kuva siitä, millainen perusasteen koululaisten mielestä on hauska peli,
 - --> tuloksia voidaan verrata muuhun oppimisen näkökulmasta tehtyihin pelitutkimuksiin
 - Tutkimuksesta saadaan lisätietoa siitä, miten mobiilipelein sisältöä voidaan suunnitella yhteisöllisesti

Tutkimuksen odotetut tulokset

- Peli soveltuu ops:n mukaiseen opetukseen perusopetuksessa
- Tutkimus on osa laajempaa design-tutkimusta jossa rakennetaan yhteyksiä koulujen ja luonto- ja kulttuuriympäristöjen yhdistävälle oppimiselle
-->odotettu tulos - kestäviä yhteistyösuhteita syntyy
 - Peli ei jää yksittäiseksi kokeiluksi vaan se jää elämään Liikkeelle-hankkeen yhteistyökouluille ja Kalajoen Meriluontokeskuksen leirikoululaisille



Copyright © 2005 PPO Oy

[Kalajoen hiekkasärkät](#)